

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. *Reward*

a. Definisi *Reward*

Istilah *reward* adalah *tsawab* atau ganjaran, didapatkan dalam Al-Qur'an dalam menunjukkan apa yang diperbuat oleh seseorang dalam hal ini adalah kebiasaan anak remaja di kehidupan.

Reward (ganjaran) dalam bahasa Arab diistilahkan dengan *tsawab*. Kata ini ditemukan dalam Al-Qur'an, khususnya ketika membicarakan tentang apa yang akan diterima seseorang, baik di dunia maupun di akhirat dari amal perbuatannya.

Firman Allah SWT dalam Q.S Ali Imran: 184 yang Artinya: "*Maka Allah SWT beri ganjaran kepada mereka di dunia dan di akhirat dengan ganjaran yang baik. Dan Allah SWT cinta kepada orang-orang yang berbuat baik*" (Q.S Ali Imran: 184)

Reward dalam bahasan luasnya dapat diartikan sebagai teknis pendidikan yang menyenangkan serta dapat menjadi pendorong atau motivator belajar untuk anak, dan sebagai hadiah untuk anak ketika berhasil berperilaku baik dalam proses pendidikan. *Reward* adalah salah satu cara pendidik ketika hendak mengapresiasi peserta didik atas perbuatan yang patut dipuji.¹

b. Tujuan *Reward*

Reward adalah perangkat atau alat yang digunakan akademik, dengan menggunakan dirinya sendiri, motif *reward* sebagai *reward* adalah sebagai perangkat untuk mendidik anak cara untuk merasa puas karena tindakan mereka mendapatkan penghargaan. Umumnya, anak-anak menyadari bahwa

¹Purnomo, Halim & Abdi, Husnul K, *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Group Penerbit CV Budi Utama, 2012), 1-2.

tindakan yang mereka lakukan untuk mendapatkan pujian itu hal yang baik.

Maksud dari pendidik dengan diberikannya *reward* ini agar dengan bantuan pemberian *reward* atau penghargaan, anak dapat lebih giat lagi dalam usahanya untuk meningkatkan potensi yang telah mereka kuasai. Peserta didik menjadi lebih rajin belajar dengan kemauan untuk bekerja dan melakukan hal-hal yang lebih tinggi dengan bukti bahwa mengenal pemenuhan tumbuh.²

Tujuan *reward* dan konsekuensinya pada perilaku anak adalah: pujian dapat menciptakan perilaku yang lebih terpuji di masa depan, pujian dapat meningkatkan rasa bangga balita, dan pujian juga dapat meningkatkan ikatan antara ibu dan ayah, pendidik, dan siswa.³

c. **Macam-Macam Reward**

Macam-macam pemberian *reward* atau ganjaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pujian yang bagus
- 2) Hadiah materi
- 3) Mendo'akan peserta didik
- 4) Menyiapkan papan prestasi di tempat-tempat strategis
- 5) Menganggap baik
- 6) Pemberian nasihat.⁴

Menurut Wasty Soemanto dalam Sudarsono menyatakan beberapa jenis bentuk *reward* atau ganjaran yang bisa dimanfaatkan dalam rangka untuk mengarahkan belajar peserta didik di kelas:

² Moh Zuhri Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment dalam Pendidikan*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018), 43.

³Purnomo, Halim & Abdi, Husnul K, *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Group Penerbit CV Budi Utama, 2012), 48.

⁴Purnomo, Halim & Abdi, Husnul K, *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, 48.

1) Memberi angka

Angka adalah simbol konsekuensi dari kegiatan belajar. Angka-angka yang diberikan kepada siswa biasanya bervariasi, sesuai dengan efek ujian yang mereka dapatkan dari efek penilaian pendidik, tetapi bukan karena belas kasihan guru. Pemberian nilai atau skor tertinggi juga penting bagi anak yang kurang antusias untuk mengetahui apakah hal tersebut mampu menginspirasi mereka untuk giat belajar.

2) Memberi hadiah

Hadiah dapat dijadikan sebagai sarana untuk memotivasi anak agar lebih semangat dalam menimba ilmu. misalnya siswa yang menduduki peringkat satu, dua, dan tiga secara berturut-turut. Di sekolah saat ini, siswa berprestasi mendapat julukan sebagai siswa teladan. Sebagai pujian atas prestasinya karena telah giat dalam belajar.

3) Memberi Pujian

Reward yang diberikan pada waktu yang tepat dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa dalam belajar. Pujian adalah bentuk penguatan yang berkualitas tinggi serta motivasi yang tepat. Guru dapat menggunakannya untuk menghargai keberhasilan anak dalam melakukan pekerjaan di sekolah dan dilakukan dengan bantuan guru secara proporsional.⁵

Berdasarkan variasi *reward* di atas, pendidik bisa memilih *reward* yang cocok diterapkan untuk diberikan ke siswa dan disesuaikan dengan situasi serta kondisi yang terjadi. Pendidik harus dengan jeli dalam memberikan hadiah kepada siswanya, memilih siapa yang berhak mendapat hadiah begitupun dengan peserta didik yang dapat menunjukkan hasil dan kebiasaannya, sehingga sangat layak mendapatkan hadiah dari guru. Hal ini, pendidik haruslah bijaksana supaya anak yang belum

⁵Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 144.

mendapatkan hadiah tidak menganggap bahwa gurunya pilih kasih.

d. Bentuk Pemberian *Reward*

- 1) Pujian yang mendidik kepada siswa. Pendidik pintar hendaknya memberikan pujian kepada peserta didiknya ketika ia melihat perilaku baik yang ditunjukkan siswa tanda. Misalnya ketika ada seorang peserta didik yang telah memberikan jawaban benar atas pertanyaan yang guru berikan.
- 2) Memberikan hadiah, guru hendaknya merespon apa yang disukai oleh siswanya. Seorang pendidik harus memberikan hadiah pada waktu yang tepat. Misalnya kepada siswa yang rajin, berakhlak baik, pintar, dan lain sebagainya.
- 3) Mendoakan peserta didik. Seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendoakan peserta didiknya yang rajin serta sopan. Misalnya, seorang peserta didik yang rajin sholat lima waktunya, seorang peserta didik yang melaksanakan puasa ramadhan sebulan penuh. Guru bisa mendoakan dengan mengucapkan, “Semoga Allah SWT memberikan taufik untukmu”, “Saya doakan semoga masa depanmu cemerlang”
- 4) Menepuk pundak peserta didik. Seorang pendidik bisa melakukan hal tersebut ketika pada saat peserta didik berani tunjuk kedepan, mempresentasikan hasil pekerjaannya dihadapan siswa yang lain dengan lantang serta percaya diri. Pendidik sudah sepatasnya memberikan tepukan pundak siswanya, hal ini dilakukan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.⁶

e. Kelebihan dan Kekurangan *Reward*

- 1) Kelebihan *Reward*
 - a) Mendukung siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan bakat serta teknik belajar.

⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 311.

- b) Menumbuhkan rasa senang pada diri siswa, karena pertumbuhan minat meningkat dan berhasil.
 - c) membantu siswa untuk memperkuat ide diri mereka, karena mereka mendapatkan kepercayaan untuk bekerja dengan teman yang berbeda.
 - d) Berfokus pada siswa dan pendidik memiliki kedudukan yang sama dalam mengeluarkan pemikiran, bahkan guru juga dapat berperan sebagai siswa, dan sebagai peneliti dalam kondisi diskusi.
 - e) membantu siswa menghilangkan sifat ragu-ragu karena berakhir pada kenyataan tertentu.
 - f) Membuat siswa sehingga akan mengira dan bekerja pada kompetensi mereka sendiri.⁷
- 2) Kekurangan *Reward*
- a) Ada biaya tambahan untuk mengumpulkan hadiah untuk anak yang lincah dan rajin dalam keindahan sekaligus dalam sistem penguasaan.
 - b) Menimbulkan anggapan bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi anak yang kurang menguasai materi, mungkin akan timbul masalah dalam mempertanyakan antara konsep tertulis dan lisan, sehingga dapat menimbulkan frustrasi bagi anak yang kurang lihai di kelas.
 - c) Pemberian *reward* ini tidak efisien untuk mengajar pada anak yang jumlahnya cukup besar, karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membantu mereka menemukan teori masalah.
 - d) Harapan-harapan yang terkandung dalam pemberian *reward* ini dapat tercerai-berai di

⁷ Moh Zuhri Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment dalam Pendidikan*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018), 30-31.

hadapan para peserta didik dan guru yang sudah terbiasa dengan cara belajar yang lama.⁸

2. Hakikat Bahasa Indonesia

a. Definisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa adalah ucapan yang dibuat dari mulut manusia, digunakan untuk berbicara di antara manusia yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia secara etimologis berasal dari kata indos (Hindu) karena kepulauan ini, dan nesos ini berarti timur. Kedua ungkapan ini kemudian dapat diartikan bahwa Indonesia adalah negara kepulauan di timur yang penduduknya sering beragama Hindu.

Makna Bahasa Indonesia yang dapat disimpulkan dari uraian di atas adalah bahasa masyarakat yang tinggal di wilayah kepulauan timur yang kokoh akan kebudayaan Hindu. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan setiap orang yang berbeda-beda.⁹

Memperoleh pengetahuan Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah siswa memperoleh pengetahuan tentang kompetensi Bahasa Indonesia yang kurang lebih tepat dan akurat sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan kepada siswa untuk meningkatkan pertukaran lisan Bahasa Indonesia yang sesuai, baik lisan maupun tulisan, serta untuk meningkatkan kemampuan menanya yang penting dan inovatif siswa. Siswa belajar Bahasa Indonesia agar dimungkinkan bisa memperoleh kemampuan berbahasa yang mereka

⁸ Moh Zuhri Rosyid dan Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment dalam Pendidikan*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abdi, 2018), 37.

⁹ Yunus Abidin, *Kosep Dasar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 23.

pahami dari bertanya, menjawab, menyanggah, serta beradu argumentasi antar siswa yang lain.¹⁰

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan, khususnya agar siswa memiliki kemampuan berbicara secara efisien dan benar sesuai dengan etika yang relevan, masing-masing secara lisan dan tertulis, mampu mengagumi dan merasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa semangat tim dan bahasa negara, mampu memahami Bahasa Indonesia dengan baik ragam fungsi, penggunaan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecerdasan, dan penguasaan Bahasa Indonesia.¹¹

Bahasa merupakan salah satu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan, dengan bahasa kebudayaan suatu bangsa dapat dibentuk, dibina, dan dikembangkan serta dapat diturunkan kepada generasi-generasi mendatang. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia secara terarah.

b. Fungsi Bahasa

Secara umum, fungsi bahasa yakni sebagai alat komunikasi. Menurut Susanto bahasa mempunyai tiga fungsi utama, yaitu diantaranya:

- 1) Fungsi deskriptif, yaitu bahasa sebagai penyampaian informasi secara faktual
- 2) Fungsi ekspresif, yaitu bahasa memberikan informasi terhadap pembaca, terkait perasaan, prasangka, pengalaman yang telah dilalui
- 3) Fungsi sosial bahasa, yakni sebagai pelestarian hubungan sosial antar manusia.¹²

¹⁰ Ibadullah Malawi, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), 76.

¹¹ Ummul Khair Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di SD dan MI*, AR-RIAYAH Jurnal Pendidikan Dasar vol. 2, no. 1 (2018), 89.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2014), 246.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD

Topik Bahasa Indonesia tersedia di semua jenjang sekolah formal. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki persyaratan kompetensi yang tepat dan efektif sebagai sarana pertukaran verbal, interaksi sosial, dan media untuk peningkatan informasi. Selanjutnya, pembelajaran bahasa lebih berorientasi pada pembelajaran kompetensi. Menganalisis bakat berbahasa yang terdiri dari (mendengarkan, berbicara, menganalisis, dan menulis). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan apabila ingin meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia dengan baik, baik lisan maupun tulisan, dan juga siswa mampu mengembangkan apresiasi terhadap karya seni sastra manusia Indonesia.¹³

Dua kegiatan yang ada di Bahasa Indonesia yaitu kegiatan produktif dan kegiatan reseptif di dalam 4 komponen kebahasaan, yaitu: menyimak, berbicara, menganalisis, dan menulis. Waktu luang reseptif berarti potensi untuk mengenali bahasa yang diucapkan dengan bantuan perayaan lain dengan suara atau melalui tulisan. Pemahaman bahasa ini dinyatakan sebagai informasi melalui suara yaitu menyimak, sedangkan keahlian bahasa menggunakan metode tulis adalah kegiatan membaca.

Kesamaan kegiatan belajar reseptif dan menyimak adalah masing-masing cabang olahraga menangkap fakta. Perbedaan antara olahraga membaca dan mendengarkan reseptif adalah pada pusat yang digunakan, khususnya fasilitas suara dan tulisan. Menyimak merupakan kemampuan berbahasa lisan yang bersifat reseptif, baik interaktif, semi interaktif, maupun noninteraktif. berbicara merupakan bakat berbahasa lisan yang efektif. Menulis adalah keterampilan yang efisien yang memanfaatkan tulisan.

¹³ BSNP, *Standar Isi untuk Sekolah Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/ MI*, (Jakarta, 2006), 317.

Kemampuan secara logis, sungguh-sungguh, kreatif, inovatif, dan menduga-duga seorang siswa masih ingin dibina dan dikembangkan lagi. Pencapaian kemampuan seorang siswa, Bahasa Indonesia menjadi daerah yang strategis. Kemampuan menganalisis, menulis, mendengarkan, dan berbicara seorang siswa secara tidak sengaja mampu memperluas potensi berpikir berulang-ulang dengan tujuan untuk disalurkan juga ke berbagai pelajaran.¹⁴

Menurut Subana dan Sunarti, seorang siswa SD dibagi menjadi dua organisasi penting, yaitu kelas bawah (kelas I-III) dan kelas atas (kelas IV-VI). Kedua kelompok itu berbeda, karena keinginan dan tujuan juga adalah satu-satunya. Mengenal Bahasa Indonesia di tingkat kelas bawah lebih diarahkan pada kemampuan awal membaca dan menulis, kegiatan tersebut bersifat teknis dan kegiatan mendengarkan dan berbicara berada pada tingkat yang paling sederhana, sedangkan di kelas yang lebih tinggi penguasaan Bahasa Indonesia lebih diarahkan pada persekolahan menggunakan lebih banyak keterampilan bahasa yang kompleks.¹⁵

Menurut Susanto, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa. Tujuan khusus pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa senang belajar, meningkatkan karya sastra, meningkatkan kepribadian, mengasah daya dan mengembangkan wawasan. Keterampilan berbicara juga bertujuan untuk dapat

¹⁴ Ibadullah Malawi, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), 77.

¹⁵ Subhana dan Susanti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011, 268.

melatih keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.¹⁶

d. Penggunaan Reward dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak terlepas dari empat ketrampilan yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, secara lisan maupun secara tulisan.

Penggunaan reward dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar peserta didik memiliki semangat yang lebih dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Adanya penggunaan reward dalam sebuah pelajaran adalah menumbuhkan semangat peserta didik, menumbuhkan kreativitas peserta didik, menjadikan peserta didik percaya diri untuk mengungkapkan gagasan pikiran.

SD N Karang Tengah Demak menerapkan adanya penggunaan reward dalam setiap pembelajaran. Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N Karang Tengah Demak, guru juga memberikan reward kepada peserta didik. Kriteria peserta didik yang mendapatkan reward dari guru di SD N Karang Tengah ini adalah ketika peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas fokus, mengikuti pelajaran dengan baik, menyimak pelajaran dari guru dengan baik, sehingga nantinya diakhir pembelajaran guru akan memberikan kuis atau pertanyaan cepat yang berkaitan dengan Tema pembelajaran yang sudah dipelajari, peserta didik yang mampu menjawab dengan cepat dan tepat yang akan mendapatkan reward tersendiri dari guru. Sehingga nanti akan terlihat mana peserta didik yang memperhatikan pelajaran dan peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran ketika guru menyampaikan materi di kelas.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2014), 66.

Tujuan pemberian reward kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat dan tepat ini yakni untuk melatih rasa percaya diri peserta didik lebih kuat, melatih peserta didik untuk berbicara di depan kelas, melatih peserta didik agar fokus pada saat pembelajaran di kelas, melatih peserta didik supaya tidak malas ketika pelajaran dimulai, serta peserta didik dapat mengeksplor kemampuannya dengan berani menjawab pertanyaan dari guru secara lantang dari peserta didik yang mau mengikuti pelajaran dengan baik di kelas, dan memperhatikan guru.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang peneliti lakukan yang mengacu pada penelitian yang peneliti dapatkan, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward And Punishment* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Sinjay” Karya Sulkipli.¹⁷

Penelitian ini menggunakan PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Konsekuensi penelitian dari upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui ketersediaan reward and punishment bagi siswa kelas XI SMA Negeri 14 Sinjay telah dinyatakan berhasil. Hal ini terlihat dari melonjaknya nilai siswa yang mampu melewati batasan KKM minimal 70. Nilai hasil peserta didik setelah diberikan *reward and punishment* bagi mahasiswa kelas XI SMA Negeri 14 Sinjai dengan nilai median nilai mahasiswa adalah 89,31 sedangkan untuk memperoleh pengetahuan ketuntasan diperoleh 97,14 hal ini menunjukkan telah mencapai rambu-rambu pemenuhan yang telah ditentukan.

¹⁷ Sulkipli, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward And Punishment Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Sinjay*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis usulkan adalah pemberian reward, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan studi tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan dengan bantuan penulis menggunakan penelitian kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket reaksi siswa, lembar aktivitas guru, dan tes belajar siswa, sedangkan dalam penelitian penulis adalah observasi, wawancara guru dan siswa kelas atas, dan dokumentasi. Penelitian ini menekankan pada upaya meningkatkan hasil mengenal siswa melalui pemberian reward and punishment bagi siswa kelas XI.

Penelitian yang diajukan penulis adalah penggunaan variasi *reward* yang diberikan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Materi dalam penelitian ini fokus pada hasil belajar peserta didik dan materi tentang seputar *punishment*, sedangkan materi dalam penulisan peneliti ini adalah fokus pada variasi *reward* dan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas atas. Subjek pada penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 14 Sinjay, sedangkan penelitian yang penulis gunakan yaitu kelas atas di SD N Karang Tengah Demak.

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Karya Mar’atul Latifah Dwi Saputri.¹⁸

Skripsi ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar. Adapun hasil penelitian yang didapatkan melalui pemberian *reward*, adanya pengaruh terhadap pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah pemberian *Reward*, sedangkan

¹⁸ Mar’atul Latifah Dwi Saputri, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017).

perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan penelitian jenis kualitatif. Penelitian ini meneliti fokus materinya pada meningkatnya motivasi belajar kelas I, sedangkan pada penelitian penulis yaitu pada penggunaan variasi *reward* yang diberikan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas atas. Teknik pengumpulan data pada penelitian terdahulu adalah lembar observasi dan angket yang ditujukan ke siswa, sedangkan pada penelitian yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek pada penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas I di MIM Pekalongan Lampung, sedangkan penelitian yang penulis gunakan yaitu kelas atas di SD N Karang Tengah Demak.

3. Penelitian yang berjudul “Penerapan Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTs Sunan Kalijogo Malang”. Karya Moh. Hanif Rifa’i¹⁹

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *reward* dalam menumbuhkan insentif siswa kelas VIII Fiqih MTs Sunan Kalijogo Malang menunjukkan bahwa tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran meningkat, tingkat kepercayaan siswa dalam kapasitas untuk mengerjakan tugas belajar, tingkat kepuasan siswa dalam menguasai metode pembelajaran yang telah selesai, menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan, dan sederhana untuk mengkondisikan siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah pemberian *reward*, jenis penelitian sama-sama menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti peningkatan motivasi belajar di kelas VIII, sedangkan pada penelitian penulis yaitu penggunaan variasi *Reward* yang diberikan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas

¹⁹ Moh. Hanif Rifa’i. *Penerapan Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTs Sunan Kalijogo Malang*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Malang Malik Ibrahim, 2018).

atas. Kemudian subjek pada penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Malang, sedangkan penelitian yang penulis gunakan yaitu pada kelas atas di SD N Karang Tengah Demak. Materi dalam penelitian ini adalah fokus pada pembelajaran fiqih, sedangkan pada penelitian penulis terdapat pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Penelitian yang berjudul: “Penerapan Reward untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas VC SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2016”²⁰

Jenis penelitian ini adalah PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Hasil penelitian ini dengan adanya peranan reward membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran IS, peserta didik menjadi lebih termotivasi, senang, serta menjadi lebih percaya diri. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil angket dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan sebesar 12,4% dimana pada awal pertemuan sebelum tindakan/ pra tindakan hasil angket sebesar 53,9% dan pada akhir pertemuan setelah tindakan hasil angket meningkat menjadi 66,3%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis ajukan adalah pemberian *Reward*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan penelitian jenis kualitatif. Penelitian ini adalah penelitian yang meneliti peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPS di Kelas VC, sedangkan pada penelitian penulis yaitu penggunaan variasi *Reward* yang diberikan guru pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di

²⁰ Anisa Putri Utami. ”Penerapan Reward untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas V C SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan”. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016).

kelas atas. Teknik pengumpulan data pada penelitian terdahulu adalah lembar observasi, pedoman wawancara, tes dan angket yang ditujukan ke siswa, sedangkan pada penelitian yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek pada penelitian terdahulu menggunakan peserta didik kelas VC di SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan, sedangkan penelitian yang penulis gunakan yaitu kelas atas di SD N Karang Tengah Demak.

C. Kerangka Berfikir

Dalam proses pengenalan, diperlukan suatu pengetahuan lingkungan yang dapat membantu metode pengenalan yang efektif dan ramah lingkungan sehingga selama belajar ini mahasiswa dapat belajar dengan cukup sederhana dan menuai hasil yang maksimal. Mengetahui kegiatan yang baik adalah kegiatan belajar yang dapat menarik minat mahasiswa sehingga dapat memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan tentang metode. Oleh karena itu, kami menginginkan suatu teknik yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa menjadi lebih tinggi dari sebelumnya. Salah satu teknik belajar mengajar adalah dengan pemberian variasi reward yang dapat digunakan guru dalam menguasai Bahasa Indonesia di SD N Karang Tengah Demak adalah dengan menggunakan teknik variasi reward berupa pujian dan barang kepada siswa yang melaksanakan. Kegiatan yang baik dan dapat menjawab pertanyaan dari pendidik dalam bahasa ketika jam pelajaran berlangsung. Pemberian variasi reward dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia dengan baik, dan mampu menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dibawakan oleh pendidik.